DISK SYSTEM
ファミリーコンピュータディスクシステム

ASC-GKU

プロフェッショナル
麻雀悟空

ASCII
ASCII CORPORATION

目次

ディスクのセット……………………………3
コントローラー各部の名称と操作の説明……4
ゲームの始め方………………………………5
ルール設定……………………………………9
遊び方…………………………………………10
麻雀悟空ルール………………………………15
これをやるとゲームが出来なくなるぞ！……22

「プロフェッショナル麻雀悟空」をお買い上げいただきまして，ありがとうございます．

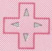
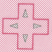
悟空では，ゲームを充分楽しんでいただくため個性ある雀士を12人用意しました．彼らは，個性や打ち方の違いはもちろん腕前もさまざまです．実戦さながらのゲームをするときは，「実戦」を選びます．この実戦モードでは，コンピュータがレベルの違いに応じて対戦相手を12人の中から選びます．

また悟空では，12人の対戦相手から師匠と残りのメンバーを選んでゲームをすすめる「研究」があります．ここでは，師匠から指示を仰ぐことや一局を同じ山でやり直すことなどができます．

ディスクのセット

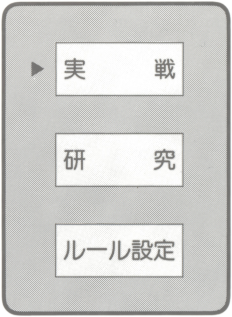
まずファミリーコンピュータ本体とディスクシステムを正しくセットしてから，本体の電源を入れます．そして画面に『PLEASE SET DISK CARD』の表示がでたら、ディスクのA面をセットしてください．ゲームがロードされ始まります．

コントローラー各部の名称と操作の説明

ボタン	機　　能
Aボタン	打牌やロン・ポンなどの実行 オプションコマンドの実行
Bボタン	点滅している相手の捨牌を見送る
ボタン（←→）	捨牌の選択
ボタン（↓↑）	ポン・カン・チー・ツモ・ロン・ リーチ・タオパイの選択と取消
START	オプションウィンドウの開閉

ゲームの始め方

ゲームをするには，メニュー画面から「実戦」か「研究」を選択します．このときのルールは，あらかじめ登録されているものを使います．ルールの変更をするときは，あらかじめ「ルール設定」を行ってください．



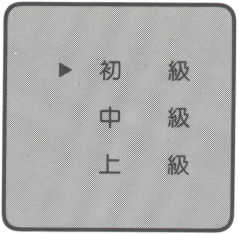
実戦

レベルを選びます．

SELECTボタンで▶を移動し，STARTボタンを押します．

レベルの違いによって対戦相手の強さが変わります．

レベルを選ぶと，コンピュータがレベルに合った対戦相手を選び，ゲームスタートします．ゲームは半荘ごとに精算し，通算で最下位となった対戦相手が入れ替わります．ただし，プレイヤーが最下位のときメンバーは変わりません．



注意）実戦モードのときは，「シドウ」,「オープン」,「リトライ」はできません．半荘は10回までです．

研究

12人の対戦相手から，メンバーを自由に選びます．選ぶのは，最初に師匠で次に３人の対戦相手です．この研究モードでは，オプションウィンドウをつかって相手の牌をオープンにすることや，同じ牌，同じ山でやり直すことができます．またゲーム中必要なときに師匠から指示を仰ぐこともできます．

対戦相手の選び方は， ボタンで▶を合わせ，Aボタンを押します．

▶九天玄女	にせ悟空
牛魔王	霊感大王
虎力大仙	賽太歳
法明和尚	鎮元子
兕大王	太上老君
二郎真君	九霊元聖

対戦相手

対戦相手は，12人います．性格も違えば打ち方も違う個性あふれる雀士です．

ルール設定

ルールを変更するには，▶をボタン(↑↓)で変更したい項目に合わせてＡボタンを押します．終わったら▶を終了に合わせてＡボタンを押します．変更したルールは自動的にディスクカードに記録されます．次からはそのルールを使って遊べます．

▶食い断	有り	無し
槓ウラ	有り	無し
西入	有り	無し
一発	有り	無し
三連刻	有り	無し
四連刻	有り	無し
大車輪	有り	無し
八連荘	有り	無し
馬	有り	無し
不聴罰	有り	無し
終了		

遊び方

牌の捨て方

ボタン（←→）を使って，▲を牌の位置へ移動させ，Aボタンを押します.

ポン,ミンカン,チー,ロンの仕方

プレイ中に牌が点滅しているときは，ポン，ミンカン，チー，ロンができます．牌をもらうときは，ボタン（↓）でウィンドウを開いて何をするかを選び，Aボタンを押します．ウィンドウを閉じるには，ボタン（↑）を押します．点滅する時間は決まっています．制限時間を経過すると牌をもらうことができません（点滅する時間については，オプションウィンドウのタイムを参

照してください).

牌をもらわないときは，Ｂボタンを押すか牌の点滅が終わるのを待ちます.

チーをする場合でいくつかの選び方がある場合は， ボタン（←→）で牌を指定してからＡボタンを押します.

リーチ，アンカン，チャンカン，ツモの仕方

ボタン（↓）でウィンドウを開いて何をするか選び，Ａボタンを押します．ウィンドウを閉じるには， ボタン（↑）を押します．カンできる牌がいくつかある場合は， ボタン(←→)で牌を指定してからＡボタンを押します．リーチの場合は，リーチを選択したままで打牌します.

オプションウィンドウの開き方

　このウィンドウは，プレイ中に使います．たとえばプレイ中得点を見たいときに使うのがこのオプションウィンドウです．

　ウィンドウを開くには，STARTボタンを押します． ボタン（↑↓）を使って▶をそれぞれの項目にあわせ，Aボタンを押します．ウィンドウを閉じるときは，もう一度STARTボタンを押します．

「モチテン」は，一時ゲームをストップし各家の持点を表示します．ゲームに戻るには，STARTボタンを押します．

「スクロール」は， ボタン（↑↓←→）で好きな人の手牌を見ることができます．ゲームに戻

オプションウインドウ

項　　目	内　　容
モチテン	四家の氏名と得点を表示
リトライ	今の一局を同じ牌，同じ山でやり直す
シドウ	師匠が打ち方を指導する
オープン	相手の牌を開く
タイム	ポン，カン，チーするときの牌の点滅時間を変える（ロンのときはこのタイムに関係なく，Ｂボタンが押されるまで点滅します）
スクロール	画面をスクロールさせて相手の手牌を見る

るときは，STARTボタンを押します．
「タイム」は，点滅する時間を ボタン(←→)で調節することができます．点滅する時間を最長にするには，すべて●にします．
「シドウ」は，捨て牌だけでなくチー，ポン，カン，ロンなどすべての指導をしてくれます．

麻雀悟空ルール

荘風	東南半荘戦で場に二飜をつける．
縛り	一飜縛り．五本場からは二飜縛り．
持点	２万５千点持ち，３万点返し．
馬	１位＋10，２位＋５，３位－５，４位－10
西入	トップが３万１千点に満たないとき．
二家和	頭ハネ．
ドラ，裏ドラ	ドラはいずれも次の牌．槓と同時に次ドラ発生．ただし搶槓されたときは発生しない．

振聴	あがり牌のうち，ひとつでも捨牌中にあれば振聴とみなし自模和しかできない．国士無双の13門聴もこれに従う．またリーチ後あがり牌を見送ったときも振聴（自模和しかできない）．
先付け	全て有り．
不聴罰	場３千点で，形式聴牌，空聴牌可．
包	大三元，大四喜のみ． 模和　打包者の一人払い． 栄和　打包者と放銃者の均等払い．
沖和	無し．
立直料	千点．

振聴リーチ	有り．
一発の失効	チー，ポン，ミンカンのない一巡内の和了を一発とし，チー，ポン，ミンカンがあった場合，その打牌までを一発とする．
立直後の暗槓	自模った牌でかつ聴牌の形がかわらないときのみ可．
王牌	つねに14枚残す．海底での槓はできない．
嶺上開花	ミンカンによる嶺上開花は放銃．このとき，振聴は問わない．連槓による嶺上開花は放銃として扱わない．
加槓	暗槓の搶槓は国士無双といえども不可．

〈平局〉

荒牌	東場で荘家が不聴のときのみ親流れ（四家不聴のときは連荘）.
三家和	三家和の和了放棄はできない.
九種么九倒牌	ポン，チー，ミンカンのない開局一巡内の自模のときに么九牌が九種類以上ある場合倒牌できる.
四風子連打	
四槓算了	
四家立直	

〈役〉

ダブル役満	有り
満貫	荘家（親）１万２千点。
	散家（子）８千点。
	６飜…跳満貫（５割増）
	８飜…倍満貫
	11飜…三倍満貫
	13飜…数え役満
	（４倍満貫）
七対子	100点として計算。

〈役表〉

一般役	飜　数	一般役	飜　数
○平和	1	対々和	2
断么九	1	混老頭	2
○一盃口	1	七対子	2
混全帯么	2＊	混一色	3＊
純全帯么	3＊	清一色	6＊
一色三順	2＊	海底撈月	1
三色同順	2＊	河底撈魚	1
一気通貫	2＊	嶺上開花	1
○二盃口	2	搶槓和	1
三色同刻	2	立直	1
☆三連刻	2	ダブル立直	2
小三元	2	一発	1
三暗刻	2	門前清模和	1
三槓子	2		

満貫役	倍満	満貫役	倍満
九蓮宝燈	4	四暗刻	4
	純正8		単吊8
大四喜	8	☆大車輪	4
小四喜	4	☆四連刻	4
大三元	4	天和	4
四槓子	4	地和	4
緑一色	4	人和	4
清老頭	4	十三不搭	1
字一色	4	么九振切	1
国士無双	4	☆八連荘	4
	13門8		

☆は選択できるもの
＊は食いさがり
○は門前のみ

これをやるとゲームができなくなるぞ!

①ディスクカードの窓から見える茶色の部分には，絶対に手をふれないで！

その茶色の部分はディスクカードの心臓部．そこにはゲームをするためのデータやプログラムがいっぱいつまっている．そこを汚したり，傷つけたりするとあそべなくなるぞ！

②湿気や暑さにはとても弱い．風通しの良い所へ保管しよう．

ホコリの多い所もダメ！いつも付属のカードケースに入れて大切に保管しよう．

③磁石を近づけるとデータが消えてしまうぞ！
テレビやラジオにも磁気があるので，そばには置かないようにしよう．

④踏んだり蹴ったりするのはもってのほかだ．
ディスクカードは大切に使おう．

決定版！
ディスクドライブの赤いランプがついているときは，EJECTボタンや本体のRESETボタン，電源スイッチに手をふれないで！
　ディスクシステムの説明書を良く読もう．

エラーメッセージ

ディスクシステムが正常に作動しなくなったときには，画面に異常を知らせるエラーメッセージが出ます．下の表を参考にしながら動かない原因を調べてください．

エラーメッセージ	内容と対処方法
DISK SET ERR.01	ディスクカードがきちんとセットされていない． カードを取り出し，もう一度セットしよう．
BATTERY ERR.02	ディスクシステムの乾電池が古くなっている． 新しい乾電池と交換しよう．
ERR.03	ディスクカードのツメが折れている．ほかのカードを使うか，ツメのところにテープを貼ろう．
ERR.04	違ったメーカーのディスクカードがセットされている．カードをよく確かめよう．
ERR.05	違ったゲーム名のディスクカードがセットされている．カードをよく確かめよう．
ERR.06	違ったバージョンのディスクカードがセットされている．カードをよく確かめよう．
A.B.SIDE ERR.07	ディスクカードの表と裏が逆にセットされている．
ERR.08	違った順番のディスクカードがセットされている カードをセットする順番を確かめよう．
ERR.20～	ディスクカードを買ったお店か，発売元に相談しよう．

この度は，「プロフェッショナル麻雀悟空」をお買い上げ頂きまして，誠にありがとうございます．

このゲームの内容などにつきましては，一切お答えできませんのでご了承ください．

また，ヒントは「ファミコン通信」「ファミリーコンピュータMagazine」をごらんください．

1986年12月25日初版

©1986　ASCII Corporation
©1986　Chatnoir,Inc

発行　**株式会社アスキー**
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
☎03-486-7111㈹
　03-250-5600（情報）

ファミリー コンピュータ・ファミコン は任天堂の商標です

ASC-GKU

T4988606100149